

<<ZBrush 4.0次世代高精度 >>

图书基本信息

书名：<<ZBrush 4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘>>

13位ISBN编号：9787302268253

10位ISBN编号：7302268258

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：戚震雨

页数：386

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

《zbrush

4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘》通过实例，根据笔者多年积累的从业经验，由易到难、深入浅出地介绍了使用zbrush

4.0及辅助软件创建次世代游戏高精度角色模型的专业技法。

《zbrush

4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘》共分为11个章节。

内容涵盖三维数字艺术的应用领域及zbrush4.0新功能展示、概念设计和三维数字艺术的相关知识，并详细讲述了两个概念设定的案例创作过程、软体怪物概念创作的全过程、次写实老人角色设计及全身像雕刻、人物局部分解雕刻和zbrush的顶点着色技巧、通过一些小案例详细讲解了zbrush艺术纹理创作、zbrush常用插件、次世代玛雅预言者模型创作、纹理创作和后期渲染的全过程、zbrush 4.0的渲染技术、zbrush材质球及主流游戏引擎介绍。

《zbrush 4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘》所有案例均由zbrush

4.0制作，建议读者使用相应版本的软件进行学习，另外本书附带3张dvd光盘，内容包括案例源文件和所有案例的视频教学录像，以方便读者进行学习。

《zbrush

4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘》适合有一定软件操作基础的，从事动漫、影视或游戏制作者提升角色模型创建水平时参考。

书籍目录

- 第1章 三维数字艺术的应用领域与zbrush 4.0新功能展示
 - 1.1 全球数字艺术家作品赏析
 - 1.2 zbrush在电影和游戏行业的运用
 - 1.3 zbrush 4.0主要新功能完美展示与体验
 - 1.4 zbrush 4.0初体验：概念怪兽头部雕刻全解析
 - 1.5 本章小结
- 第2章 概念设定与三维数字艺术的结合
 - 2.1 全球二维艺术家作品赏析
 - 2.2 辅助硬件设备及工具介绍
 - 2.3 通过三维模型实现其概念设定：科学怪人
 - 2.4 设定完稿综合实例：生化人
 - 2.5 本章小结
- 第3章 软体怪物概念创作全解析
 - 3.1 了解软体动物特征并搜集相关资料
 - 3.2 在3ds max中根据概念设定图构建低模
 - 3.3 使用相应软件实现模型uv的分配
 - 3.4 在zbrush 4.0中对模型进行细节刻画
 - 3.5 本章小结
- 第4章 次写实老人角色设计及全身像雕刻
 - 4.1 搜集资料和完成设定的需求
 - 4.2 在3dsmax中根据概念设定图构建低模
 - 4.3 在zbrush中细致雕刻肉体部分
 - 4.4 在zbrush中细致雕刻衣着部分
 - 4.5 细致雕刻全身零部件——zbrush 4.0新增机械笔刷详解
 - 4.6 渲染输出图片文件
 - 4.7 本章小结
- 第5章 写实人物局部分解雕刻及着色解析
 - 5.1 搜集相关素材
 - 5.2 创建脸部和手部的基石出模型：2代zsphere的使用技巧
 - 5.3 在zbrush中进行细节雕刻
 - 5.4 使用softimage xsi制作手部基础模型
 - 5.5 在zbrush对手部模型深入刻画
 - 5.6 对手部模型进行纹理绘制：zbrush顶点着色技术解析
 - 5.7 本章小结
- 第6章 zbrush艺术纹理创作
 - 6.1 zbrush texture菜单栏详解
 - 6.2 在zbrush中创建人物头部法线贴图
 - 6.3 uvmap和texture map新功能展示
 - 6.4 在3ds max和maya中观察法线效果
 - 6.5 制作次世代老人衣服
 - 6.6 本章小结
- 第7章 zbrush常用插件详解
 - 7.1 subtool master插件详解
 - 7.2 decimation master减面插件详解
 - 7.3 zmapper插件详解

<<ZBrush 4.0次世代高精度 >

- 7.4 normal&cavity map插件详解
- 7.5 uv master插件详解
- 7.6 zaplink v4插件详解
- 7.7 adjust插件详解
- 7.8 本章小结
- 第8章 次世代玛雅预言者模型创作全解析
 - 8.1 参考素材搜集整理及概念手稿设定
 - 8.2 在3dsmax中构建角色身体部分基础模型
 - 8.3 在3dsmax中建立角色装备模型
 - 8.4 zbrush雕刻软件丰富细节
 - 8.5 在zbrush中生成模型渲染通道图
 - 8.6 本章小结
- 第9章 次时代玛雅预言者纹理创作及后期渲染
 - 9.1 将模型进行重新拓扑及uv的合理分配
 - 9.2 创建辅助纹理
 - 9.3 使用zbrush配合photoshop对贴图纹理进行艺术加工
 - 9.4 在3dsmax中渲染输出图片
 - 9.5 photoshop后期处理及优化
 - 9.6 本章小结
- 第10章 zbrush渲染技术深度探析
 - 10.1 zbrushrenderer面板介绍
 - 10.2 zbrushlight面板详解
 - 10.3 手部高模渲染：zbrush默认渲染过程详解
 - 10.4 vray渲染手部高模详解
 - 10.5 mentalray渲染手部高模详解
 - 10.6 本章小结
- 第11章 zbrush材质球及主流游戏引擎8 monkeys介绍
 - 11.1 materialai面板详解
 - 11.2 8 monkeys高级引擎安装方法介绍
 - 11.3 本章小结

章节摘录

版权页：插图：

编辑推荐

《ZBrush 4.0次世代高精度角色模型制作大揭秘》：根据笔者多年从业制作经验与技巧撰写而成、深入讲解制作次时代游戏角色模型技术精髓、完全剖析案例制作思路及实现途径、全程视频教学，帮助读者快速掌握、二维概念设定流程及技巧、软体怪物概念创作全解析、次写实老人角色设计及全身像雕刻、ZBrush艺术纹理创作技巧、ZBrush常用插件详解、ZBrush渲染技术深入探析、写实人物局部分解雕刻及着色解析、次时代游戏角色模型及纹理创作流程大揭秘。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>